



인포그래픽스



서울에서 가장 활발한 ICT산업은?

서울연구원 시민경제연구실

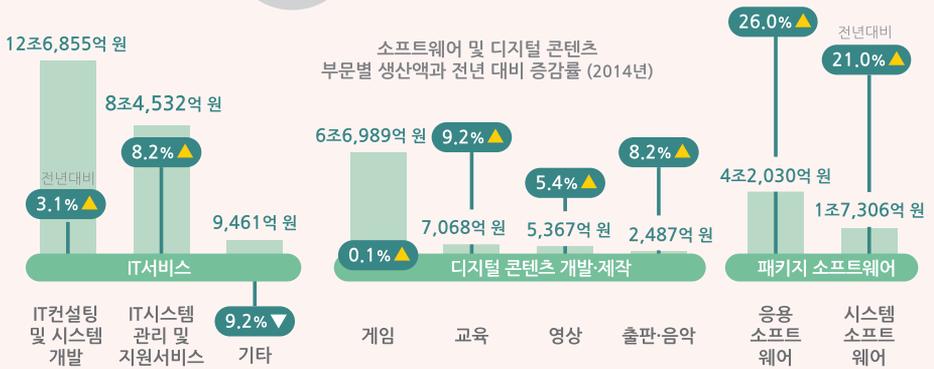
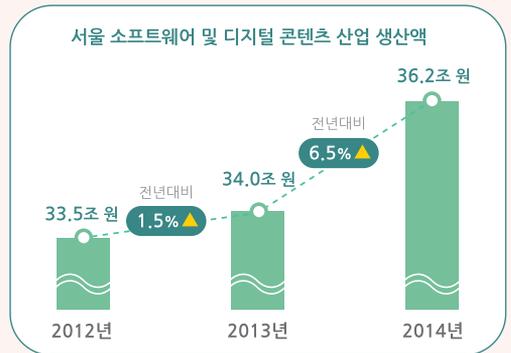
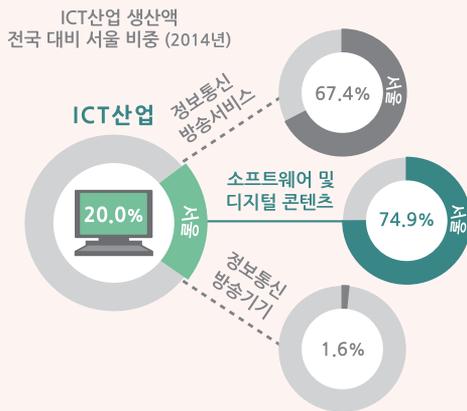
조달호 선임연구위원 dhcho@si.re.kr

장윤선 연구원 changys@si.re.kr

인포그래픽스

서울에서 가장 활발한 ICT산업은?

서울에서 가장 활발한 ICT산업은?



자료: 2015 ICT실태조사, 한국정보통신진흥협회·한국전자정보통신산업진흥회(2014년 기준)

서울연구원 시민경제연구실

조달호 선임연구위원 dhcho@si.re.kr / 장윤선 연구원 changys@si.re.kr

서울 ICT산업 생산액은 전국의 20.0%이며, 그 중 서비스업에 속하는 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠(74.9%)와 정보통신 방송서비스(67.4%)는 전국에서 차지하는 비중이 압도적으로 큰 반면, 제조업인 정보통신 방송기기의 비중은 1.6%에 불과

소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 산업 중 디지털 콘텐츠에 속하는 게임 업종은 생산이 정체된 반면, 패키지 소프트웨어는 20% 이상 급증

ICT산업 생산액은 서울이 전국의 20.0%를 차지하며, ICT산업 중 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠(74.9%)와 정보통신 방송서비스(67.4%)의 서울 비중이 압도적으로 크게 나타남

- 서울 ICT산업 생산액은 90,0조 원으로 전국 생산액의 20.0%를 차지하며, 이 중 서비스업에 속하는 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠와 정보통신 방송서비스는 전국에서 차지하는 서울의 비중이 각각 74.9%, 67.4%로 압도적으로 큰 것에 비해, 제조업인 정보통신 방송기기 생산액은 1.6%에 불과
- 전국에서 서울의 생산액 비중이 가장 큰 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠의 생산액은 36.2조 원으로 전년 대비 6.5% 증가

소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 산업 중 게임 업종 생산은 정체된 반면, 패키지 소프트웨어의 응용소프트웨어와 시스템 소프트웨어 생산액은 모두 전년에 비해 20% 이상 급증

- 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 산업 중 생산액 규모는 IT서비스가 22조 849억 원으로 가장 크고, 그다음은 디지털 콘텐츠 개발·제작 8조 1,911억 원, 패키지 소프트웨어 5조 9,335억 원 순
- 패키지 소프트웨어 산업의 생산 규모는 가장 작지만, 세부 업종인 응용소프트웨어(26.0%)와 시스템 소프트웨어(21.0%) 모두 전년 대비 크게 증가
- 디지털 콘텐츠 개발·제작 중 게임 업종은 생산액 규모는 비교적 크지만 전년 대비 증가율은 0.1%에 그쳐

〈표 1〉 ICT산업 생산액 전국 대비 서울 비중

[단위: 억 원, %]

| | 서울 | 전국 | 전국 대비 서울 비중 |
|-----------------|---------|-----------|----------------|
| 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 | 362,095 | 483,447 | 74.9 |
| 정보통신 방송서비스 | 486,195 | 721,291 | 67.4 |
| 정보통신 방송기기 | 51,632 | 3,294,597 | 1.6 |
| 합계 | 899,922 | 4,499,335 | 20.0 |

자료 2015 ICT실태조사, 한국정보통신진흥협회 · 한국전자정보통신산업진흥회(2014년 기준)

〈표 2〉 서울 ICT산업 생산액 변화

[단위: 억 원, %]

| | 2012 | 2013 | | 2014 | |
|--------------------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 생산액 | 생산액 | 전년대비 증감 | 생산액 | 전년대비 증감 |
| 정보통신 방송서비스 | 456,469 | 465,021 | 1.9 | 486,195 | 4.6 |
| 정보통신 방송기기 | 65,788 | 56,979 | -13.4 | 51,632 | -9.4 |
| 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 | 335,221 | 340,095 | 1.5 | 362,095 | 6.5 |
| 합계 | 857,478 | 862,095 | 0.5 | 899,922 | 4.4 |

자료 2015 ICT실태조사, 한국정보통신진흥협회 · 한국전자정보통신산업진흥회(2014년 기준)

〈표 3〉 소프트웨어 및 디지털 콘텐츠 부문별 생산액과 전년 대비 증감률

[단위: 백만 원, %]

| | 2013 | 2014 | 전년 대비 증감 |
|------------------|------------|------------|----------|
| IT서비스 | 21,162,821 | 22,084,896 | 4.4 |
| IT컨설팅 및 시스템 개발 | 12,310,018 | 12,685,548 | 3.1 |
| IT시스템 관리 및 지원서비스 | 7,810,542 | 8,453,245 | 8.2 |
| 기타IT서비스 | 1,042,261 | 946,103 | -9.2 |
| 디지털콘텐츠개발·제작 | 8,079,616 | 8,191,097 | 1.4 |
| 게임 | 6,692,954 | 6,698,884 | 0.1 |
| 교육 | 647,521 | 706,815 | 9.2 |
| 영상 | 509,308 | 536,658 | 5.4 |
| 출판 음악 | 229,833 | 248,740 | 8.2 |
| 패키지소프트웨어 | 4,767,088 | 5,933,528 | 24.5 |
| 응용소프트웨어 | 3,336,468 | 4,202,962 | 26.0 |
| 시스템소프트웨어 | 1,430,620 | 1,730,566 | 21.0 |
| 합계 | 34,009,525 | 36,209,521 | 6.5 |

자료 2015 ICT실태조사, 한국정보통신진흥협회·한국전자정보통신산업진흥회(2014년 기준)